

# コントと笑いの関係についての考察

## －ラーメンズのコントを題材として－

上山 輝・山田 奈都美\*

### A Study on Relationship Between Sketch Comedy and Laughter

#### － Case Study: The Sketch Comedy of Rahmens －

Akira KAMIYAMA, Natsumi YAMADA

E-mail : kamiyama@edu.u-toyama.ac.jp

キーワード：ラーメンズ, コント, メディア, 笑い, コンテンツデザイン

keywords : Rahmens, sketch comedy, conte, media, laughter, contents design

## 1. はじめに

### 1.1 研究の位置づけ

本論は、デジタルコンテンツの分析方法を探るための研究の基礎を構成するものである。デジタルコンテンツを論じるとき、技術、デザイン、実践による評価を考慮することの重要性は言うまでもない。しかし、コンテンツの内容そのものの質的評価を論じることの重要性について、これまでは必ずしも多面的にとらえられていなかったのではないか。映像や音楽など、メッセージを「感動する」という形で比較的受け取りやすいものは、もともとデジタルコンテンツ以前から流通するメディアとの経済的相性が相対的に良かったことや、旧来のアート鑑賞の延長線上に位置づけることが可能で、メッセージの理解を支援する情報により質的評価を蓄積してきたといえるだろう。一方、ゲーム等のようにコンテンツとしてのユーザの利用目的が「鑑賞」から「達成感、コミュニケーション、競争」、さらには「ひまつぶし、現実逃避」まで幅広く位置づけられているコンテンツについては、技術の進展により拡大する目的と評価項目との関連について筆者らが以前に指摘したが<sup>1)</sup>、その多面性を考慮した質的評価の手法については、今後とも研究を進める必要があると考えている。

これはなにもゲームに限ったことではない。コン

テンツの質的評価を想定した場合、定性的な特徴をどのようにとらえるかについては、ユーザまたは鑑賞者それぞれの個人差が大きく、主観的な見方を総合しただけでは捉えにくい。従ってユーザがコンテンツと接する状況を網羅するような質的評価を目指す前に、まず特定の定性的な特徴に限定してコンテンツの質に影響する諸要因を考える必要があると考える。ただし、映画、音楽、演劇などは、それぞれのジャンルによって定性的な特徴が複合的に出現する（コメディ映画の感動シーンを総合的な評価から分離できるか、など）。これらの複雑さに取り組む前段階として、本論では定性的な特徴を「笑い」に限定し、落語、漫才、コントなどの「笑芸」のうち、「コント」に焦点をあてて、一組のユニットの作品群を題材として、笑いとの関係について考察するものである。

### 1.2 先行研究について

研究者の立場から笑芸作品そのものの分析を行っている井山によれば、笑いそのものについての心理学、医学、社会学、経済学なアプローチで「何かしら」書かれたものはたくさんあり、笑芸の担い手である「お笑い芸人」もエッセイ等はたくさん出版しているが、「芸人の作品を分析した本は全くとってよいほど見つからない。」<sup>2)</sup>

井山は『笑いの方程式』の中で、現代のお笑いの主流となる型には、①同音異義・類語変換、②日常のパッケージ化、③取り違え・すれ違い、④シュールがあり、その他にも ⑤反復、⑥ずれ下がり、

\*株式会社葵プロモーション(富山大学教育学部情報教育課程  
マルチメディア芸術専攻平成19年度卒業)

⑦逸脱, ⑧針小棒大, ⑨唐突なリアル等のテクニックをあげている<sup>3)</sup>。『笑いの方程式』以前の著作である『お笑い進化論』においては, 明確に分類されていたと考えられるのはこの内の③と④で, ②については所謂「あるあるネタ」を成立させる方法として取り上げており<sup>4)</sup>, 時間を経て, 分類がより明確, 細分化されている印象がある。また井山は, これらの著作を通して, 笑いは観客や視聴者の視点から比較され, 互いにリアリティを得ようとして競合する二世界形式の比較対照を伴うことを述べている<sup>5)</sup>。

### 1.3 研究対象について

#### (1) ラーメンズについて<sup>6),7)</sup>

ラーメンズとは, 1996年に結成された, 小林賢太郎(1973-)と片桐仁(1973-)の2人による日本のお笑いコンビである。2人は多摩美術大学の同級生で, 在学中から「落研」と称したお笑いサークルで活動を行っていた。

1999年から始まった『爆笑オンエアバトル』には第1回から参加しており, 第2回チャンピオン大会(2000年3月25日放送)では審査員特別賞を受賞している。現在は, 舞台以外のメディアへの出演はほとんどないが, 2007年にアップルコンピュータのCMキャラクターに起用された。

脚本, 演出はすべて小林が担当している。2007年10月現在, 16回の単独公演ツアーを行っており, チケットが販売開始直後に完売するほど非常に人気が高い。また, 広告を扱う雑誌であるにも関わらず, ラーメンズを単独で特集した『広告批評 274号』に寄せるメッセージの執筆者の顔ぶれから, デザインや映像, 音楽関係者などの異業種にも注目されているとわかる<sup>8)</sup>。

ラーメンズのコントは, お笑いと演劇の中間に位置すると言われている。1つの公演は6~10本程度のコントで構成されており, 上演時間は約1時間半ほどである。また, 舞台公演における空間や美術は大変シンプルである。他のお笑い芸人がコントで舞台装置を用意し, 小道具を用い, 役柄に沿った衣装を身に着けるのとは違い, 舞台装置は箱のみで, モノトーンの衣装と裸足を基本とし, 髪型や眼鏡, 声やしぐさを使い分けて演じている。また, ラーメンズが語られる際に比較されるユニット, 人物としてシティボーイズ(1979-), イッセー尾形(1952-), 佐藤雅彦(1954-)がいる。

昨今のお笑いブームにより, テレビを始めとする各種メディアでは, 『爆笑オンエアバトル』(NHK)や, 『爆笑レッドカーペット』(フジテレビ)など, お笑い芸人の漫才やコントをひたすら見せていく, いわゆる「ネタ番組」が増えている。

しかし, 前述の『爆笑オンエアバトル』でチャンピオンには届かなかったものの, 毎回のようにオンエアを獲得し, メディアの力で知名度が上がったラーメンズは, このブームに乗らず, 現在, 舞台以外のメディアへの露出が極端に少ない。

#### (2) ラーメンズ単独公演 上演経歴

年	公 演 名
1998	第1回公演「箱式」
	第2回公演「箱式第二集」
1999	第3回公演「箱よさらば。」
	第4回公演「完全立方体~ PERFECT CUBE~」
2000	第5回公演「home」
	第6回公演「FLAT」
2001	第7回公演「news」
	第8回公演「椿」
	第9回公演「鯨」
	特別公演「零の箱式」
2002	第10回公演「雀」
	超特別公演「RMS1」
	第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」
2003	第12回公演「ATOM」
2005	第13回公演「CLASSIC」
	第14回公演「STUDY」
2007	第15回公演「アリス」
	「RAHEMENS PRESENTS "GOLDEN BALLS LIVE"」
	第16回公演「TEXT」

#### (3) ラーメンズ単独公演以外の活動

ラーメンズは, コンビとして公演を行う以外にも様々な活動を行っている。個人での活動が多いため, ソロ活動と称し, 以下に示す。

##### ①小林賢太郎ソロ活動

##### ○NAMIKIBASHI

小林と, 映像クリエイターの小島淳二(1966-)による映像制作ユニットである。主にショートフィルムを制作しており, デジタルフィルムのための

映画祭 RESFEST での受賞や、ベルリン国際映画祭短編コンペティション部門への出品など、国内外に於けるショートフィルムフェスティバルへの出品作が多数ある。片桐の出演作が多数あり、小林本人も頻繁に出演している。

#### ○KKP

小林の作・演出による演劇プロジェクト。これまでに5つの作品を発表している。内容は笑える脚本、演出だが、ラーメンズのコントとの違いは、長い上演時間（1時間半～2時間）と、外部の役者を使っているところである。5作品中、3作品が片桐主演であり、小林本人は4作品に出演している。

#### ○大喜利猿

小林と、芸人の升野英知（1975-）による大喜利ユニットである。大喜利を中心とした舞台公演を行っている。

#### ○POTSUNEN

小林によるソロコント公演。脚本、演出、出演を1人で行っている。マジックやハンドマイムなど、小林の特技を活かした内容となっている。

その他、漫画家活動、他の舞台への脚本提供を行うなど、様々な分野で活躍している。

#### ②片桐仁ソロ活動

##### ○エレ片

お笑いコンビ、エレキコミック（1996-）とのお笑いユニットである。コントを中心とした舞台公演を行っている。

##### ○俳優活動

ドラマ、映画、舞台とマルチに俳優として活躍している。出演作としてドラマ『根津サンセットカフェ』（TBS、2007）や、映画『UDON』（東宝、2006）などがある。

その他、彫刻、陶芸の個展を開くなど、様々な分野で活躍している。

#### 1.4 研究目的について

本研究では、ラーメンズ単独公演のコントを取り上げ、ラーメンズのコントの核になる要素や、表現方法を調査・分析し、全体に共通している概念、ならびにラーメンズの作品の魅力を作り出す母体となっているものを明らかにする。ラーメンズについては、元々コンテンツデザインを専門とする筆者が彼らの映像作品を面白いと感じたことがきっかけであるが、今回は映像作品の面白さではなく、舞台上でのコントのみを取り上げる。また先行研究における分類を参考にはするものの、本研究においては、コント全般への普遍的な体系化を直接の目的とはせず、むしろ観客と演者（ラーメンズ）の間で、作品が進むにつれてどのような関係が構築されていくのかという観客とのインタラクションに分析の焦点を当てることで、広い意味でのコンテンツのデザイン理論のための知見を得ることが目的である。

## 2 調査

### 2.1 調査対象について

以下のラーメンズ単独公演で上演されたコントを扱う。

- ・第8回公演「椿」
- ・第9回公演「鯨」
- ・第10回公演「雀」
- ・第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」
- ・第12回公演「ATOM」
- ・第13回公演「CLASSIC」
- ・第14回公演「STUDY」
- ・第15回公演「アリス」

現在DVD化されており、ラーメンズ以外の人物が一切出ていない公演のコントを対象とし、第8回から第15回公演までに上演された、61作品を扱う。

### 2.2 調査方法

調査対象のコント61作品のデータベースを作成し、それをもとに調査、分析を行う。データベースの項目は以下の通りである。

- ・作品名
- ・公演名

- ・上演時間
- ・明転後の舞台の状態
- ・内容
- ・(感想, その他)

なお、本論で取り上げるラーメンズの作品のテキストに関しては、メンバーである小林による「小林賢太郎戯曲集」としてシリーズ出版されていることから、本研究ではDVDと戯曲集を元データとして使用する<sup>8)~15)</sup>。

### 2.3 分析対象

調査対象の作品を見ていく中で、どの作品にも個性があり楽しめると感じたのだが、より深く研究を進めていくために分析対象を絞り込む。61作品の中で特に構成の緻密さ等に注目した22作品を本研究の分析対象とする。分析対象とした作品を紹介する。

#### (1) 心理ゲーム

第8回公演「椿」で上演されたコント。心理ゲームで遊ぶ2人がいる。いくつもの心理ゲームを繰り返していくうちに、会話のどこからどこまでが心理テストなのか、どんどん曖昧になっていく。

#### (2) ドラマチックカウント

第8回公演「椿」で上演されたコント。暗転した舞台上で会話している2人。明転してからも会話は続くが、ストーリーに破綻がない状態で、終盤の台詞の発音が、10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0になっている(43210が「ヨンさんに、一礼!」となるなど)。この他、春夏秋冬、五十音、と続く3部作で構成されている。

#### (3) 日本語学校アメリカン

第8回公演「椿」で上演されたコント。アメリカにある日本語を教える学校で、先生(小林)は間違った発音を教える。生徒(片桐)は間違った発音のまま復唱する。最終的には状況も設定も崩れ、ただ騒いでいるだけになる。

#### (4) バースデー

第9回公演「鯨」で上演されたコント。小林の誕生日に同僚の片桐が遊びに来るが、すぐに出て行っ

てしまう。小林は、プレゼントが入っていると思われる片桐の紙袋が気に入り、何が入っているのかあれこれ想像する。台詞は心の声を録音したものを再生し、それに合わせて動きや表情をつけている。

#### (5) count

第9回公演「鯨」で上演されたコント。暗転した舞台から、「1人」という声が聞こえたかと思うと、明転した舞台上にその言葉に合った状況が作られ、「2人」と言うともた変化する。明転と暗転をうまく使っている。

#### (6) 男女の気持ち

第10回公演「雀」で上演されたコント。女にふられた小林を励ます片桐。ふられる方が辛いと言い張る小林の言葉をきっかけとして、男と女、ふる方とふられた方、どちらが辛いのか、シミュレーションが始まる。

#### (7) 本人不在

第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」で上演されたコント。受信料を取り立てに来た男と、かたくなに払わない男とのやりとりから始まる。実はそれはシミュレーションで、徴収員がお客様に受信料を払わせるための練習であった。しかし、徴収員という立場も嘘で、本当は詐欺の練習をしていたのであった。

#### (8) レストランそれぞれ

第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」で上演されたコント。あるレストランでたわいもない会話をしている学生が2人いる。別の席には夫婦がいる。また、注文をとりに来るウェ이터、コックもいる。全ての役を2人だけで演じる。衣装替えもなく、一旦はけることもなく、移動して唐突に役が変わる。

#### (9) 怪傑ギリジン

第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」で上演されたコント。中央の椅子に座り、一言も話さない少年(小林)と、竹馬に乗って登場し、ひたすら1人で話したり歌ったりするギリジン(片桐)。2人の妙な関係が気にかかる。



(10) 蒲田の行進曲

第11回公演「CHERRY BLOSSOM FRONT 345」で上演されたコント。蒲田の公園で花見の場所取りをしている2人がいる。社長（小林）とバイト社員（片桐）の関係だが、幼馴染の頃の名残か、バイト社員の方が偉そうに振舞う。

(11) 採集

第12回公演「ATOM」で上演されたコント。母校で理科の教師をしている男（片桐）に、夜の体育館に呼び出された同級生の友人（小林）。クラスのマドンナだった女の子が彼に会いたいと言っているらしく、わざわざ東京から会いにやってきた。片桐がマドンナを迎えに行っている間、小林は夜の体育館の恐怖に怯え、自分は片桐に剥製にされてしまうのではないかと疑惑を持つ。

(12) バニーボーイ

第13回公演「CLASSIC」で上演されたコント。ホテルの1室でバニーボーイ（小林）は、客として泊まりに来た片桐を部屋で待ち伏せしていた。バニーボーイの接客態度がおかしいと感じた片桐は、バニーボーイと接客のシミュレーションをする。

(13) 帝王閣ホテル応援歌

第13回公演「CLASSIC」で上演されたコント。この公演の舞台である帝王閣ホテルを応援する歌をベルボーイ2人が歌う。最初から最後まで歌だけで、同じメロディーに乗せる歌詞には、帝王閣ホテルのおかしな裏事情も含まれている。

(14) study

第14回公演「STUDY」で上演されたコント。何かを論ずる男（小林）と何かを論されている男（片桐）。しかし、その論ずる男は万引き犯。片桐は電機屋の店員。万引き犯は、なんとか許してもらおうとあれこれ言い逃れをする。

(15) ホコサキ

第14回公演「STUDY」で上演されたコント。椅子に座って警察の尋問を受けている男（片桐）の隣でホコサキさん（小林）があぐらをかいている。片桐は相手の尋問をことごとく否定しようとするが、次第に追い詰められていく。そこにホコサキさんが

強引に割り込んで、無関係なことばかり言い出す。

(16) QA

第14回公演「STUDY」で上演されたコント。片桐が舞台中央に1人で立っている。小林は声のみの出演。小林が問題を出し、片桐が答えていく。はい、いいえで答えるものからどんどん不思議な問題に変わっていく。

(17) 金部

第14回公演「STUDY」で上演されたコント。金融のことを扱う金部に属している2人が交通量調査のアルバイトをしている。大学の学園祭でどうやって儲けるかを考えている。

(18) モーフィング

第15回公演「アリス」で上演されたコント。小林を見送る片桐は別れの挨拶を長々と続け、バスを見送ってしまう。そのとき初めて片桐は「前日手紙が来て、まだ来なくていいそうだ」と伝言。釈然としない小林。2人は手を振って並んで歩き始め、「釈然としたいか」を連呼する。そこから類音変換で作られる世界を見せていく。

(19) 風と桶に関する幾つかの考察

第15回公演「アリス」で上演されたコント。初めの言葉「風が吹いた」と最後の言葉「桶屋が儲かる」だけは決まっており、その間のストーリーが違うものをいくつも見せる。声のみが1人、動きのみが1人、役割を交替して演じている。

(20) バニー部

第15回公演「アリス」で上演されたコント。中央の椅子に座り、一言も話さない男（片桐）と、兎のカチューシャをつけ、ひたすら1人で話す中学生のバニー部主将（小林）。2人の妙な関係が気にかかる。

(21) イモムシ

第15回公演「アリス」で上演されたコント。イモムシのレイコ（小林）と人間のヒデ（片桐）はパートナー。ある大会の予選で失敗してしまい、互いを責める。しかしながら2人は恋人。レイコは小林が黒子になり動かしている。

## (22) 不思議の国のニボン

第15回公演「アリス」で上演されたコント。ある国の日本語学校。先生（小林）は間違った日本についての知識を教える。生徒（片桐）は間違ったまま復唱する。47都道府県の特徴を北から南まで順に教えている。

### 3 分析

#### 3.1 核になる要素の分析

調査を進めていくうちに、それぞれのコントには際立って目立つ要素が1つはあるように感じた。1つの要素のみでコントを作っているのではないにしても、核になる要素はどのコントにも必ずあると考えられる。そして、核になっていないその他の要素は、他のコントの核になる要素である可能性があると考えた。分析対象になっているコントの核になる要素を挙げていく。

##### (1) 不思議な言葉、会話の多用

観客が不思議な印象をもつような言葉を多用することによって笑いを作っているコントがある。

まず、話されていることの理解はできるが、意味が現実世界の常識とかけ離れている言葉を多用しているものについて述べる。分析対象のコントからは、『心理ゲーム』、『帝王閣ホテル』、『不思議の国のニボン』が挙げられる。『心理ゲーム』は、会話のどこからどこまでが心理ゲームであるのかわからなくなり、曖昧になっていくコントである。心理ゲームというものの自体が、現実世界の常識とかけ離れた事柄を引き合いに出すゲームであるので、観客は話が進むにつれ混乱する。『帝王閣ホテル応援歌』は、全編歌で構成されているコントである。このコントは、第13回公演『CLASSIC』の最後に上演されたもので、『CLASSIC』の舞台になったホテルへ向けた応援歌である。同じメロディーに、思わず笑ってしまうホテルの裏事情をまとめた歌詞を乗せ、テンポよく、現実世界のホテルの常識にはありえないような言葉を観客に届けている。『不思議の国のニボン』は、ある国の日本語学校で、教師が日本の都道府県について生徒に自分の言葉を復唱させながら教えていくコントである。しかしながら、現実とは違うことを教えたり、現実にあることについて間違っ

けているのである。「公式キャッチフレーズ」や「県民の半分が修学旅行生」など、何度も繰り返される言葉があり、そのような言葉が出るたび、観客から笑いが生まれている。

同じように不思議な言葉の使い方を多用しているコント『バニーボーイ』を取り上げる。ここで小林（バニーボーイ）の台詞は、言葉としては通じるが、会話中としては慣用的に間違っ

片桐「・・・うん、でさあ、俺んちの天井に、モビールがあんのね」

小林「いきなり!？」

片桐「いや、前に買ってさ、丸い木の球がついているやつ。でさあ、眺めてたの」

小林「モビールが」

片桐「俺が。そしたらね。全く動いてないんだ」

小林「お前が」

片桐「モビールが。俺もだけど。今はモビールの話」

小林「おお？どんなモビールの話だー？」

片桐「いや、モビールは普通のモビールなんだけど」

小林演じるバニーボーイは、日常会話の中の勘違いを強調したようなキャラクターである。そして、強調しすぎたことで、現実にはほぼあり得ない会話まで成立させ始める。まず片桐の「でさあ、眺めてたの」という台詞を考えてみる。本来ならば片桐の話の中にはこの時点で片桐本人と丸い木の球のモビールしか登場していない。この状況で無意識に主語を省略していることから、通常は眺めているのは片桐であることは自明である。しかし直前まで勘違いやおかしな問いを連発している小林を相手にしている片桐は、小林の「モビールが」という不思議な返答を許容してしまっている。また、続く「全く動いてない」のは「モビール」であるつもりで話を進める片桐だが、小林の「お前が」という返答が間違っていないことから「俺もだけど」と会話を成立させる。観客はこうして時々つながる会話を聞きながらもそ

の後すぐに「今はモビールの話」「おお？どんなモビールの話だー？」というおかしな会話へと逆戻りさせられる。

次に、不思議な言葉の音を多用しているものについて述べる。前述のものは意味に着目していたが、ここでは言葉を作る音の羅列が不思議なものを取り上げる。例として『日本語学校アメリカン』、『モーフィング』が挙げられる。この2つには、「類音変換」が使われている。「類音変換」とはどことなく似ている台詞の言い換えである。『日本語学校アメリカン』の台詞では、表1のような変換が見られる。

表1『日本語学校アメリカン』における言葉の移行

言葉の元の形	言葉の移行①	言葉の移行②	言葉の移行③
田中角栄	田中角way	By the way	Night and day
運慶快慶	運慶快慶 天気予報		
御成敗式目	御成バイシクル	五千円倍にして返してくる	
杉田玄白	杉田ゲームパーク	店長の杉田です	バイトの田中です

類音変換とは呼べないほど、予測できない言葉、元の形とは全く意味のない言葉までも、言葉の学習というシチュエーションを生かして間を取ることなく発している一方で、一部では「ゲームパーク」→「店長」→「バイト」という、元の言葉とは全く関係ない世界をどんどん発展させていくような展開もある（ちなみに「バイトの田中です」の後は「角栄で一す」となり、ここでも観客から笑いが起こる）。これがさらに続くようなメインの仕掛けになると後述する「(5) 違う設定への変化」へとつながる。こうした展開の中では、観客は言葉の意味を頭の中で合理化する暇がないにも関わらず、理解しているはずの言葉が脈絡なくでてきたり、全く別のものとなつてつながるなど、音のリズムの中で言語感覚を揺さぶられる。

## (2) 設定の理解

コントによって、環境や登場人物の関係は様々であるが、序盤2人が何の会話をしているのか、どのような関係なのか理解し難く、中盤から終盤にかけてその謎が解けることが多い。『男女の気持ち』、『本人不在』、『蒲田の行進曲』、『study』、『イモム

シ』などでその要素が見られる。『本人不在』では、テレビの受信料を取り立てにきた男（片桐）とかたくなに払わない男（小林）のやりとりから物語は始まるが、しばらくしてそのやりとりがシミュレーションだということがわかる。またしばらくして彼らが実は受信料の徴収員ではなく偽者で、詐欺のシミュレーションをしていることがわかる。2人の関係は＜受信料の取り立てにきた人と、取り立てられる人→取り立てシミュレーションをする知人→実は偽者＞だということを観客が理解していき、笑いが増えている（表2）。

表2『本人不在』における観客から見た2人の関係の変化

第1段階	第2段階	第3段階
受信料を取り立てにきた人（片桐）と、受信料をかたくなに払わない人（小林）	受信料取り立てのシミュレーションをする知人同士	詐欺のシミュレーションをしている、受信料徴収員の偽者仲間

序盤に設定が理解できない分、観客は舞台上に設定されている環境や、2人の関係について想像を巡らせ、その想像を裏切られた時などに笑いが起こっていると思われる。

## (3) 行き先の決まった繰り返し

行き着く設定や言葉が決まっており、それに向けた型を繰り返すコントがある。『男女の気持ち』、『本人不在』、『風と桶に関する幾つかの考察』が挙げられる。『男女の気持ち』では、愛の告白のシミュレーションを行っている。そこでは、告白する立場、その告白を断る立場を2人で交替しながら演じる型が見られる。一方が「告白を断られる」ということをゴールに、設定や演じる人物像を変えて何度も繰り返している。この繰り返しによって、次はどういった設定のシミュレーションが行われるのだろうという期待感が生まれる。『風と桶に関する幾つかの考察』では、最初の言葉「あっ、風が吹いた」と最後の言葉「桶屋が儲かる」だけが決められており、その2つの言葉を繋ぐ話がいくつも語られる（表3）。多少の変化はあるが、最初と最後はほぼ同じ言葉であるのに全く違う話が語られるので、『男女の気持ち』と同じように観客は期待するだろう。また、繰り返しには身体的で音楽的なリズムを整えていく作用もあると考えられ、繰り返されて行くうちに観客

はその状況の不自然さよりも期待感をより感じ、コントの世界に引きずり込まれていく。

表3 『風と桶に関する幾つかの考察』における設定

	最初の言葉	中盤の設定	最後の言葉
1	あっ、風が吹いた	外でほこりが舞っているので眼鏡を掛けていこうとする。すると無くしたと思っていた万年筆が出てきた。しかし、インクが漏れたので、すぐ手を洗えるよう家中に桶を置こうと決めた	桶屋が儲かる
2	あっ、風が吹いた	庭が枯れ葉で散らかるので、焚き火をしようとする。焼き芋をするために、槍投げの槍を持てはしゃいでいると天井に穴が開いてしまった。雨漏りするので桶を置かなければならなくなった	桶屋が儲かる
3	あっ、風が吹いた	風揚げの風が飛ばされるくらい風が強いので家に戻った。洗濯機やお風呂が壊れている。そこで桶がいるのかと思わせておいて違うもので賄う。その後、妙なパントマイムが始まり、それを見ている人から小銭が飛んでくる。小銭を集めるのに桶を置いておかなければいけない	桶屋が儲かる
4	あっ、風が吹いた	外で並べたドミノが倒れ、川に流されていった。また、輪投げの輪も風に飛ばされた。かわりになるものとして、薄板と丸い輪でできているものが必要になる。桶である。	まあ、桶屋が儲かるよ
5	風が吹いた	海外ドラマブームの風が吹いた。そのドラマの決め台詞「もしも、僕とやり直すつもりがあるのなら、ベランダに桶を置いておいてください」	どうせ桶屋が儲かるんだよ
6	風が吹いたぜ(歌)	「風が吹いたぜ」という歌詞で始まる歌。バンドのメンバー紹介が始まった。ベースがお豆腐屋さん、ドラムがお布団屋さん、ギターが酒屋さん。そして、ボーカルは何屋さん？	桶屋がボーカル
7	風が吹いた	毒ガスの風が吹くという噂が流れている。息を止める練習をするために桶がバカ売れしているらしい。所詮噂だと思っている人も、怖がって桶を求める。	桶屋が儲かる

#### (4) 不思議な演技方

ラーメンズは小林と片桐の2人である。しかし、1人は全く話さないというコントが存在する。『怪傑ギリジン』、『バニー部』がその例として挙げられる。話さない1人はどうするのかというと、舞台中央に座って何も話さずにうつむいている。1人はひたすら話し、動き、面白いことを作り出しているのだが、なぜか不自然ではない。それは中央にいるもう1人の存在が不自然さを取り払っているのだと感じた。話している1人は観客に向けてではなく、話さないその1人に向けて面白いことをしているように見えるのである。

また、1人は舞台に立ち、1人は放送で声を流すというコントがある。これは、1人が放送で問題を出して、1人が答える『QA』というコントである。

放送で声のみが問題を出して、舞台上の回答者が答える。このコントからも不自然さは感じない。普段テレビで見ているクイズ番組の形式と似ているように感じるため、このような演技方も観客は違和感なく受け入れることができる。

#### (5) 違う設定への変化

最初観客へ提示していたものが、違う形態へと変わっていくコントがある。例えば『ドラマチックカウント』は会話が何かの羅列へ、『count』は言葉が動きへ。『レストランそれぞれ』は役柄がどんどん入れ替わっていき、『モーフィング』は、言葉の類音変換から、違う世界の構築へと変化していく。『モーフィング』の台詞ではこのような世界の構築が行われている。

片桐「釈然としたいか。釈然としたいか。釈然としたいか。釈然としたいか。釈然としたいか弱点都市大会」

小林「弱点都市大会。それは全国47都道府県がお国の弱点をさらけだすことによって争ういわば自虐全国大会である。いやあ、解説の並木さん」

片桐「来ましたね、シーズンが」

小林「今年のシーズンをどうぞ覧になりますか」

片桐「そうですねえ、昨年に続き、海なし県の活躍が期待されます。都会の世知辛さとの競り合いには注目したいですね」

小林「なるほど。昨年虫歯日本一で勝負をかけてきた県ですが、今年はベスト8入りを果たすために県民一同、歯を磨かずに今日に備えたそうであります」

表4 『モーフィング』における違う世界の構築

元の言葉	変化した言葉	作られた世界
釈然としたいか	弱点都市大会	弱点都市大会という、国の弱点をさらけだす大会がある世界

類音変換については前述したが、このコントでは類音変換をただけではなく、表4のように、「弱点都市大会」が存在する世界での会話に移っている。無理やり変換したような言葉を合理化させているのである。変換された世界が存在感を持つよう、その世界の概要について述べるだけでなく、その世界に



住む解説者の会話を加えている。

### 3.2 観客の印象とラーメンズの手法との関係

前節で挙げた要素から、「繰り返し」、「不思議な設定」、「変化」という共通項が見えてくる。

まず「繰り返し」であるが、分析対象となったコントは、決まった言葉やリズム、シチュエーションなどを繰り返すことによって成り立っていると考えた。例えば『日本語学校アメリカン』では反復という型の繰り返し、『本人不在』ではシミュレーションの繰り返し、『モーフィング』では類音変換と、違う世界を構築する繰り返しが見られる。「不思議な設定」は、意味を理解し難い言葉を用いることや、1人が全く動かないなどの普通ではない演技方をすることなどから感じ取れる。話の内容にも現実世界とは違う不思議さが見られる。「変化」は、類音変換や、違う形態への変化に見られる。また、設定の理解の項目で述べたように、観客から見た2人の関係が変化していくコントもある。

これらのキーワードに見られる、コントを作る手法によって、観客は「違和感」、「緊張感」、「期待感」、「慣れ」といった印象、感情を持つと考えられる。「違和感」は、不思議な設定や意味不明な言葉の繰り返し、序盤に設定が理解できないことなどから感じ取ることができる。そして「違和感」から、これからどういった風にコントが展開されるのか、見逃せないという「緊張感」や「期待感」が生まれていることは観客の反応からも明らかである。序盤、何も知らない観客はこれから目の前で何が起こるのかと想像力が働くだろう。また、繰り返しの観点から述べると、決まった型が繰り返されていくことによって、次はどのような型が見られるのかという「期待感」も生まれるのではないかと。そして、繰り返しの手法によって「慣れ」を形成しているようにも感じる。私たちが過ごす現実世界では、何かに初めて取り組むときは、慣れるまでに時間がかかる。しかし、何度も繰り返すことによって、「慣れ」が形成される。コント内でも、決まった型を繰り返し見せることによって、観客を慣れさせていると考えられる。また、1つのコント内で、現実世界との類似点をいくつか見せていることから「慣れ」を形成していると考えられる。私たちの日常にある言葉を使うなど、必ず何かしらの方法で現実世界にあるものを見させている。

ここまで核になる要素から抜き出した共通項に見られる、コントを作る手法によって、観客が持つことになる印象、感情について述べてきたが、観客は何に違和感や緊張感、期待感を持ち、何に慣れるのか。それは、ラーメンズ本人たちではなく、舞台上のラーメンズが作る、現実世界とは違う「異世界」にである。井山も「二世界形式」をコントの全体構造として論述しているが、本論では観客とのインタラクション、即ちその異世界に観客を引き込む方法に注目したい。舞台上に違和感を作り上げ、緊張感へと変化させる。そして、期待感、慣れへとつなげていくことで、ラーメンズが作り出す現実にはない不思議な「異世界」を確固たるものとし、また、その世界と観客との間にある壁を取り払っているのではないかと考えられるのである（図1）。小林が制作秘話として明かしたものによれば、「コントを観ていると、常にオチがどこに行くかわからないってよく言われますけど、それはもうばっちりトリックがあるんですよ。つまり『終わり』から作っているんです。それがバレないように前をつくるんですよ。オチを先につくって、そのオチが見えないように見えないようにして最後に、ボンッ！って方が気持ちいいですよ。」と述べている<sup>16)</sup>。オチからつくることによって全体として異世界のリアリティを保ち、計算された展開を観客相手に行うことを可能にする一方、オチがバレないようにしていることによってどこに向かうかわからない緊張が生まれる。

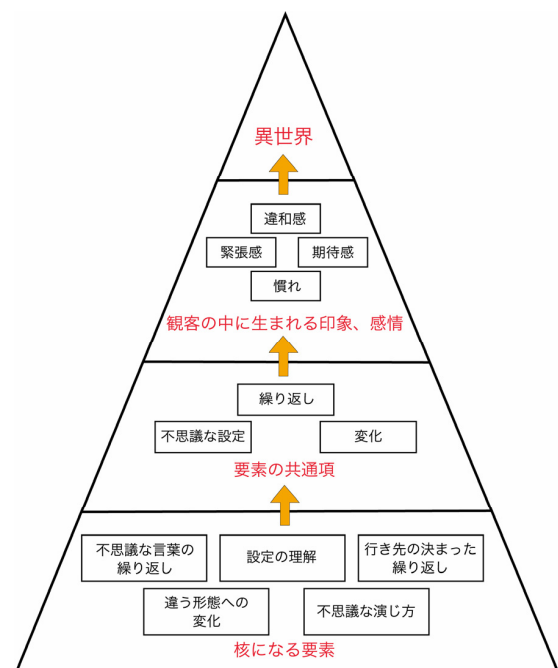


図1 ラーメンズのコントにおける異世界形成

このように「異世界」をしっかりと作り上げることで、ラーメンズのコントは成り立っている。これは、漫才や落語などにあるような、ネタの前に行われるフリートークが存在しない「コント」という形式がほとんどであることや、前述した通り彼らが映像作品も制作していることなども関係しているだろう。他の笑芸の演者と異なると考えられるのは、「異世界」自体を観客と共有することを目的とし、観客を無理に笑わせようするために挿入される観客向けの説明っぽい台詞など、コントの異世界にとっての不自然さを極力排除しているように感じられるところにある。そこでは、説明なしに異世界へ導くラーメンズの演技手としての力量がコントの質を左右する。またこのことは、ラーメンズが普段のキャラクターを舞台上では見せていないことと関係していると考えられる。テレビ番組に出ているお笑い芸人は、売れてくるほど素のキャラクターで勝負する番組への出演が多くなる。そのため、観客には最初から本人たちのキャラクターが刷り込まれており、それをふまえてコントや漫才を見るはずである。しかしラーメンズの場合、メディア露出が少なく、トーク番組などへの出演が少なかった。本人たちのキャラクターが前へ出ることがないことも、舞台の上の「異世界」を作り上げることに貢献している。

#### 4 まとめ

本稿では、ラーメンズのコントの核になる要素や、表現方法を調査、分析しながらラーメンズの作る笑いとはどういったものなのか、魅力を作り出す母体になっているものは何なのかということについて考えてきた。

コントの核になる要素を5つ挙げた。意味に重きを置いたもの、音に重きを置いたもの等、いくつかの種類が見られた「不思議な言葉を多用」したコント。序盤では設定が理解できず、中盤や終盤にその謎が解ける、観客側の「設定の理解」を利用したコント。行き着く設定や言葉が決まっており、それに向けた型を繰り返す「行き先の決まった繰り返し」が見られるコント。舞台上で2人が話すという常識を覆し、1人が一言も話さなかったり、舞台上には出ずに放送で声を流したりする「不思議な演技方」が目立つコント。観客へ提示していたものから「違う設定への変化」が見られるコント。それぞれに特

徴があり、また共通点も見られた。

共通項として「繰り返し」、「不思議な設定」、「変化」を挙げた。分析対象となったコントは、決まった言葉やリズム、シチュエーションなどを繰り返すことによって成り立っていた。そして、不思議な言葉や設定により、現実世界とは違う空気が舞台上に漂っているように感じた。また、類音変換や、違う設定への変化など、観客にかわるがわる何か違ったものを次々見せている。

そして、これらのキーワードに見られる手法からどのような印象、感情が生まれるのか。「違和感」「緊張感」「期待感」「慣れ」について述べた。不思議な設定や意味不明な言葉の繰り返し、序盤に設定が理解できないことなどから「違和感」が生まれ、そしてこれからどういった風にコントが展開されるのか、見逃せないという「緊張感」や「期待感」が生まれる。また、繰り返しによって生まれる「期待感」や、「慣れ」の形成が見られた。これらのことから、ラーメンズは観客に対して、舞台上に違和感を作り上げ、緊張感へと変化させる。そして、期待、慣れへとつなげていくことで、ラーメンズが作り出す、現実にはない不思議な「異世界」を確固たるものとし、また、その世界と観客との間にある壁を取り払っているのではないかと考えた。また、ラーメンズの演技手としての技量、本人たち普段のキャラクターが前へ出ていないことなどは、舞台上の「異世界」を作り上げることに貢献しているのではないかと感じた。

これらのことからラーメンズは、笑わせるために異世界を作るというよりも、異世界を完璧に作り上げ、観客にその世界を見せるために笑わせている、そういったコントの作り方、捉え方をしていると考えられる。笑わせることが目的ではないとまでは言い切れないが、このような世界を見せると決めてから、それを成立させられるような笑いの手段、要素を選んでいく、それがラーメンズの母体となる考えなのではないだろうか。笑わせる要素を集めるだけではプロとしての笑いとはとれない。その要素をふまえた上でどのように組み合わせるか、どのような世界を作っていくのか、どのように見せるのかに重点をおくことが面白い作品を作ることにつながるのではないかと感じた。

本研究は、日常的に接するコンテンツの中で、ともすればリアルな3DCGや斬新なアニメーション、

あるいは機能面がコンテンツへの誘導の質を高めるようなデザインを評価する状況や、インタラクティブ性を高めることによってコンテンツ内を自由に行動できるような方向性とは異なる、もっと原初的なコミュニケーションに基づく方法論がコンテンツとユーザの関係を近づける可能性があることを強く示唆するものであった。そして制限されたメディア情報であったとしても、その世界観を自然に理解させるプロセスを緻密にデザインする価値が現代においても充分に見いだせることを再認識することができた。

## 註

- 1) 上山 輝, 齋藤未来『インタラクティブメディアの娯楽性に影響する要因について』, 富山大学人間発達科学部紀要, 第2巻第1号, pp.210-216
- 2) 3) 5) 井山弘幸, 『笑いの方程式 あのネタはなぜ受けるのか』, 化学同人, 2007, p1
- 4) 井山弘幸, 『お笑い進化論』, 青弓社, 2005
- 6) wikipedia <http://ja.wikipedia.org/wiki/>
- 7) 須田康成監修, 『笑論ーニッポンお笑い進化論』, バジリコ株式会社, 2008
- 8) 『広告批評 274号』, マドラ出版, 2003
- 9) 小林賢太郎, 『小林賢太郎戯曲集 home FLAT news』, 幻冬舎, 2002
- 10) 小林賢太郎, 『小林賢太郎戯曲集 椿鯨雀』, 幻冬舎, 2004
- 11) 小林賢太郎, 『小林賢太郎戯曲集 CHERRY BLOSSOM FRONT345 ATOM CLASSIC』, 幻冬舎, 2007
- 12) ラーメンズ, 『Rahmens 0001 select』, ポニーキャニオン, 2002
- 13) ラーメンズ, 『ラーメンズ DVD ボックス「椿」「鯨」「零の箱式」「雀」』, ポニーキャニオン, 2002
- 14) ラーメンズ, 『ラーメンズ DVD ボックス「CHERRY BLOSSOM FRONT345」「ATOM」「CLASSIC」「STUDY」』, ポニーキャニオン, 2004
- 15) ラーメンズ, 『ラーメンズ第15回公演「アリス」』, ポニーキャニオン, 2006
- 16) ラーメンズ, 『ラーメンズつくるひと凸』, 太田出版, 2002, p25

(2008年10月20日受付)

(2009年1月21日受理)

